



**Westdeutscher
Kegel- und Bowling-
verband e. V.**

S P O R T O R D N U N G

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	4
WKV - Teil A:	6
ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	6
1. Spielkleidung/Werbung	6
1.1 Spielkleidung (DSKB-SpO. Ziffer 2.10.)	6
1.2 Werbung (DSKB-SpO. Ziffer 2.11.)	6
2. Spielerpass (Mitgliedsausweis)	7
3. Spielberechtigung	7
3.1 Nachweis des Spielrechts	7
3.2 Gastspielrecht für Jugendliche U 14 und U 18 (DSKB-SpO. Ziffer 2.7.)	8
3.3 Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaften (DSKB-SpO. Ziffer 2.8.)	8
3.4 Spielrecht für mehrere Bahnarten (DSKB-SpO. Ziffer 2.6.)	8
3.5 Sonderspielrecht (DSKB-SpO. Ziffer 2.9.)	8
4. Bestimmungen für Bahnen und Kugeln	9
4.1 Bahnanlagen (DSKB-SpO. Ziffer 3.1.)	9
4.2 Abnahme/Überprüfung (DSKB-SpO. Ziffer 3.2.)	9
4.3 Spielbereich (DSKB-SpO. Ziffer 3.3.)	9
4.4 Hilfsmittel (DSKB-SpO. Ziffer 3.4.)	10
4.5 Kugeln (DSKB-SpO. Ziffern 3.5.)	10
4.6 Kugelaufgabe (DSKB-SpO. Ziffer 3.6.)	11
5. Spielmodus	11
5.1 Spielart (DSKB-SpO. Ziffer 4.1.)	11
5.2 Wurfzeit (DSKB-SpO. Ziffer 4.2.)	11
5.3 Spielweise	12
5.4 Bahneinteilung und Bahnwechsel (DSKB-SpO. Ziffer 4.4.)	14
6. Wurfwertung und Schreibweise	16
6.1 Wurfwertung (DSKB-SpO. Ziffer 5.1.)	16
6.2 Bewertung von Fehlwürfen (DSKB-SpO. Ziffer 5.2.)	16
6.3 Bewertung von Nullwürfen (DSKB-SpO. Ziffer 5.3.)	17
6.4 Nullwürfe nach Verwarnung (DSKB-SpO. Ziffer 5.4.)	17
6.5 Nullwertung vor Abgabe der Kugel (DSKB-SpO. Ziffer 5.5.)	18
6.6 Durchläufer (nur bei Spiel mit der 14er Kugel (DSKB-SpO. Ziffer 5.6.)	18
6.7 Schreibweise (DSKB-SpO. Ziffer 5.7.)	19
7. Durchführung von Wettkämpfen	19
7.1 Spielbeginn (DSKB-SpO. Ziffer 6.1.)	19
7.2 Spielunterbrechung (DSKB-SpO. Ziffer 6.2.)	19
7.3 Spielabbruch (DSKB-SpO. Ziffer 6.3.)	20
7.4 Nichtantritt (DSKB-SpO. Ziffer 6.4.)	20

7.5	Verwarnungen/Spielausschluss (<i>DSKB-SpO. Ziffer 6.5.</i>)	20
7.6	Auswechselspieler/Verletzungspause (<i>DSKB-SpO. Ziffer 6.8.</i>)	21
7.7	Betreuer (<i>DSKB-SpO. Ziffer 6.6.</i>)	21
7.8	Begleiter (<i>DSKB-SpO. Ziffer 6.7.</i>)	21
7.9	Gesundheitsaspekte (<i>DSKB-SpO. Ziffer 2.14.</i>)	21
8.	Wechsel- und Sperrbestimmungen	22
8.1	Vereins- und Klubwechsel	22
8.2	Auflösung	22
8.3	Fusionen	22
8.4	Zusammenschlüsse	22
9.	Ahndungen	23
10.	Bearbeitungsgebühren	23
11.	Einsprüche	23
12.	Doping	23
WKV - Teil B:		24
MEISTERSCHAFTEN		24
1.	Altersklasseneinteilung	24
1.1	Wahlmöglichkeit (<i>DSKB-SpO. Ziffer 7.1.</i>)	24
1.2	Wurfzahlen	25
1.3	Jugendmeisterschaften	26
1.4	Austragungsmodus	26
1.4.1	Regionsmeisterschaften	26
1.4.2	Westdeutsche Meisterschaften	27
2.	Meldungen	27
2.1	Regionsmeisterschaften	27
2.2	Westdeutsche Meisterschaften	27
3.	Ehrungen	27
3.1	Anzahl der Ehrungen	27
3.2	Siegerehrung	28
4.	Nichtantritt zu Meisterschaften	28
4.1	Regionsmeisterschaften	28
4.2	Westdeutsche und Deutsche Meisterschaften	28
5.	Wertung bei Holzgleichheit	29
5.1	Einzelmeisterschaften (<i>DSKB-SpO. Ziffer 8.1.</i>)	29
5.2	Mannschaftsmeisterschaften (<i>DSKB-SpO. Ziffer 8.2.</i>)	29
5.3	Paarkampfmeisterschaften (<i>DSKB-SpO. Ziffer 8.3.</i>)	29
5.4	Mehrfache Vergabe von Titeln	30
6.	Ausländerbestimmungen	30

WKV - Teil C:.....	31
Klubligenspiele	31
1. Durchführungsbestimmungen	31
2. Änderungen/Ergänzungen.....	31

EINLEITUNG

Die WKV-Sportordnung regelt unter Berücksichtigung der DKB-Bestimmungen und der Bestimmungen des Deutschen Schere-Keglerbundes e.V. (DSKB) den Sportbetrieb im Westdeutschen Kegel- und Bowlingverband e. V. (WKV). Sie beruht auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness. Sie darf der DKB-Sportordnung (DKB-SpO.) und der DSKB-Sportordnung (DSKB-SpO.) nicht widersprechen.

Der WKV hat gleichberechtigte Mitglieder. Zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit wird in dieser Ordnung die männliche Schreibweise verwendet. Diese soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral verstanden werden – diese Sprachform ist wertfrei und impliziert keine Benachteiligung anderer Geschlechter.

Die WKV-Sportordnung ist unterteilt in:

WKV - Teil A:	Allgemeine Bestimmungen
WKV - Teil B:	Meisterschaften
WKV - Teil C:	Klubligenspiele

Diese Sportordnung ist verbindlich für alle WKV-Mitglieder (Ausnahme Westdeutsche Bowling-Union) und tritt mit Beginn des Sportjahres in Kraft, das auf den Beschluss des Verbandstages folgt.

Die Westdeutsche Bowling-Union regelt ihren Spielbetrieb in einer eigenen Ordnung.

Bestimmungen der DKB-Sportordnung und der DSKB-Sportordnung sind bei gleichzeitiger Nennung der entsprechenden Ziffern fett gedruckt.

Der Verbandsportausschuss ist für die Vorbereitung von Änderungen oder Ergänzungen der in Normalschrift geschriebenen Bestimmungen dieser Sportordnung zuständig. Die **(fettgeschriebenen)** DKB- und DSKB-Bestimmungen können je nach Zuständigkeit nur vom DKB oder vom DSKB geändert werden.

Anträge auf Änderung der WKV-Sportordnung müssen bis zum 31.12. eines jeden Jahres an den Verbandssportausschuss gerichtet werden.

Änderungen und Ergänzungen können nur durch den Verbandstag beschlossen oder bei Bestimmungen des DKB oder des DSKB als Antrag an diese gerichtet werden.

Verantwortlich für die Einhaltung der Bestimmungen dieser Sportordnung sind die den Sportbetrieb leitenden Sportwarte.

Die Organisation und Koordination des Sportbetriebes auf Verbandsebene obliegt dem Verbandssportausschuss. Den Vorsitz führt der Verbandssportwart.

Der Verbandssportwart oder ein vom Verbandssportausschuss gewählter Vertreter nehmen die sportlichen Interessen des Verbandes im DSKB wahr.

Zur Erfüllung seiner Aufgaben darf der Verbandssportausschuss im Bedarfsfalle Kommissionen bilden.

Die Aufstellung von Auswahlmannschaften erfolgt durch den Verbandssportwart.

Vom Verbandssportausschuss können Durchführungsbestimmungen erlassen werden; diese dürfen jedoch nicht im Widerspruch zu den Bestimmungen der Sportordnung stehen. Für die Rechtsorgane gilt die Rechts- und Verfahrensordnung.

Wettkampfleitende Stellen im Sinne dieser Sportordnung sind die den Sportbetrieb leitenden Sportwarte des WKV, ~~der Regionen und der Bezirke~~. Die wettkampfleitenden Stellen können weitere Personen mit der Durchführung von Teilaufgaben in eigener Verantwortung beauftragen (z. B. Staffelleiter, Pokalspielleiter). Die wettkampfleitenden Stellen sind den Beteiligten in geeigneter Form bekanntzumachen.

Das Sportjahr beginnt am 01.07. und endet am 30.06. des folgenden Kalenderjahres (DSKB-SpO. Ziffer 2.1.).

Der WKV hat gleichberechtigte weibliche und männliche Mitglieder. Zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit wird in dieser Ordnung die männliche Schreibweise auch dort verwendet, wo sich die Bestimmungen gleichermaßen auf weibliche Mitglieder beziehen.

Diese Sportordnung wurde durch den Verbandstag am 25.03.2000 beschlossen und zuletzt durch Beschluss des Verbandstages am **26.05.2024** geändert.

WKV - Teil A:

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1. Spielkleidung/Werbung

1.1 Spielkleidung

(DSKB-SpO. Ziffer 2.10.)

Die Teilnahme an Wettkämpfen des WKV und seiner Vereine und Klubs ist nur in Spielkleidung erlaubt.

Mannschaften und Paare müssen grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Einheitliche Grundfarbe muss auch bei den Sportsocken gegeben sein. Die einheitliche farbliche Gestaltung der Spielkleidung unterliegt keinen Vorschriften.

Eine einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen bzw. bei Teilnehmerinnen kurze/lange Hosen oder Röcke getragen werden.

Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter dieses Vereins und dürfen im Mannschaftswettbewerb keine Klubspielkleidung tragen.

Paare gelten nicht als Mannschaft.

Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

1.2 Werbung

(DSKB-SpO. Ziffer 2.11.)

Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung ist gestattet und bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband.

Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

Spieler, deren Spielkleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt ist, dürfen in dieser Spielkleidung nicht starten.

Schiedsrichtern ist es gestattet während ihrer Einsätze Trikot-Werbung zu betreiben. Die Werbung bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband. Werbeverträge des DSKB sind einzuhalten.

Die Rechtsgültigkeit der Werbung ist der spielleitenden Stelle anzuzeigen.

Diese Vorschriften haben nur im Bereich des DSKB und seiner Untergliederungen Gültigkeit.

Der WKV schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

2. Spielerpass (Mitgliedsausweis)

(DKSB-SpO. Ziffer 2.4.)

Voraussetzung für die Teilnahme am Spielbetrieb ist der Besitz eines Spielerpasses. Dieser wird durch die WKV-Passstelle ausgestellt.

Der Spielerpass muss folgende Daten enthalten:

1. **aktuelles Lichtbild und eigenhändige Unterschrift des Passinhabers**
2. **Name und Vorname**
3. **Geburtsdatum**
4. **Staatsangehörigkeit**
5. **Spielberechtigung für den Verein und Klub**
6. **Beitragsmarke, ~~versehen mit der Nummer des Spielerpasses~~**
7. **Eintrittsdatum**
8. **Stempel der WKV-Passstelle**

3. Spielberechtigung

(DKSB-SpO. Ziffer 2.5.)

3.1 Nachweis des Spielrechts

3.1.1 Zum Nachweis der Spielberechtigung ist der Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke vorzulegen.

Sofern der Verein oder Klub Werbung auf der Spielkleidung trägt, ist die Genehmigung über diesen Werbevertrag ebenfalls vorzulegen.

3.1.2 Können diese Nachweise nicht erbracht werden, so sind sie der **wettkampfleitenden Stelle** mit der in der Beitrags- und Gebührenordnung festgesetzten Bearbeitungsgebühr **innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten.**

3.1.3 Bei Wettkämpfen (Ligenspiele oder ~~Bezirks~~**Regions**meisterschaften) vor dem 15. Januar eines jeden Jahres ist im WKV-internen Sportbetrieb in Ausnahmefällen ein Start ohne gültige Beitragsmarke möglich.

3.1.4 Mitglieder, die mehreren Vereinen oder Klubs einer Bahnart als Vollmitglieder angehören, dürfen nur für einen Verein oder Klub die Spielberechtigung erlangen.

Ihnen steht darüber hinaus ein eingeschränktes Spielrecht zu, das zur Teilnahme an den Einzelmeisterschaften der anderen Vereine berechtigt. Eine weitergehende Teilnahme an Wettbewerben, die über die Ebene der Vereine hinausgehen, ist nicht gestattet.

3.2 Gastspielrecht für Jugendliche U 14 und U 18

(DSKB-SpO. Ziffer 2.7.)

Kann ein Verein mangels Mitglieder keine Mannschaft in einer Jugendklasse melden, so kann den Jugendlichen ein Gastspielrecht in einem anderen Verein für ein Spieljahr erteilt werden.

Das Gastspielrecht für Paarkampfwettbewerbe soll nur für den Verein gelten, in dem der Jugendliche als Gastspieler in einer Mannschaft eingesetzt wird. Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Pro Mannschaft dürfen nur zwei Gastspieler eingesetzt werden.

Die Genehmigung ist bei der wettkampfleitenden Stelle mit der Bestätigung beider Vereine und der aktuellen Bestandserhebung des entsendenden Vereins, schriftlich, spätestens vier Wochen vor der Landesmeisterschaft zu beantragen.

3.3 Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaften

(DSKB-SpO. Ziffer 2.8.)

3.3.1 Jugendliche U 18 und U 14 dürfen nur in den Vereinsmannschaften ihrer Altersklasse spielen.

3.3.2 Jugendliche U 14 dürfen nicht in Klubmannschaften eingesetzt werden.

3.3.3 Jugendliche U 10 dürfen an Mannschaftswettbewerben nicht teilnehmen.

3.3.4 Jugendliche U 18 dürfen in Klubmannschaften eingesetzt werden, wenn die Teilnahme am Jugendspielbetrieb dadurch nicht behindert wird. Eine Terminabsprache zwischen dem jeweiligen Sportwart und dem Jugendwart wird hier zwingend notwendig gemacht.

3.4 Spielrecht für mehrere Bahnarten

(DSKB-SpO. Ziffer 2.6.)

Wird in einem Landesverband, Verein oder Klub eine Bahnart nicht gespielt, so können dessen Mitglieder zusätzlich in einem weiteren Landesverband, Verein oder Klub ein Spielrecht für andere Bahnarten erlangen. Dies ist vor Beginn des Sportjahres im Spielerpass einzutragen.

Für das Dreibahnenspiel gilt die gleiche Regelung, ungeachtet, welche Bahnart im jeweiligen Verein gespielt wird, jedoch mit der Maßgabe, dass nur solche Spieler, deren Stammverein über eine Dreibahnanlage nicht verfügt, das Gastspielrecht in einem anderen Verein es eigenen Landesverbandes eingeräumt werden kann.

3.5 Sonderspielrecht

(DSKB-SpO. Ziffer 2.9.)

3.5.1 Den vom DKB oder vom DSKB angeforderten Funktionären, Schiedsrichtern und Spielern sind Sonderspielrechte einzuräumen, die jedoch nicht für die deutschen Meisterschaften gelten. Sonderspielrechte können jedoch nur innerhalb des Zeitraums der Meisterschaft gewährt werden.

Der WKV, seine Vereine und Klubs sind verpflichtet, ihnen hierbei ihre Unterstützung zu gewähren.

3.5.2 Liegen die Voraussetzungen für ein Sonderspielrecht vor, ist bei einem Mannschaftswettbewerb eine Spielverlegung vorzunehmen.

4. Bestimmungen für Bahnen und Kugeln

4.1 Bahnanlagen

(DSKB-SpO. Ziffer 3.1.)

Der Spielbetrieb darf nur auf Bahnanlagen durchgeführt werden, die nach den Technischen Bestimmungen der World Ninepin Bowling Association (WNBA) abgenommen worden sind. Es darf grundsätzlich nur Material Verwendung finden, das von der WNBA zugelassen worden ist.

Bei geschlossenen Anlagen sind, wenn die technisch baulichen Voraussetzungen gegeben sind, bei Wettkämpfen die Türen zu öffnen.

4.2 Abnahme/Überprüfung

(DSKB-SpO. Ziffer 3.2.)

Die letzte Abnahme darf nicht älter als vier Jahre sein. Auf Anforderung ist die Urkunde oder die befristete Verlängerung der Gastmannschaft oder dem Schiedsrichter vorzulegen.

Auf Antrag kann der Verbandssportwart in Abstimmung mit dem zuständigen Regionssportwart in begründeten Ausnahmefällen eine befristete Verlängerung genehmigen.

Bahnanlagen, auf denen Landesmeisterschaften oder Deutsche Meisterschaften stattfinden, spätestens vier Wochen vor Meisterschaftsbeginn überprüft und im Bedarfsfall überholt werden. Der Verbandssportwart oder ein von ihm benannter Vertreter muss sich zwei Tage vor Beginn der Meisterschaften durch eine erneute Überprüfung davon überzeugen, dass die Bahnen korrekt und neutral sind. Noch vorhandene Ungenauigkeiten müssen vom Ausrichter abgestellt werden.

4.3 Spielbereich

(DSKB-SpO. Ziffer 3.3.)

Der Spielbereich hat eine Größe von 5,50 m bis 6,50 m x 1,45 m und ist mit Begrenzungslinien (5 cm breiter weißer Strich) zu markieren, wobei die Lüftungsschienen als seitliche Markierung zu betrachten sind. Fehlt die hintere Begrenzungslinie, so gilt der Anfang der Anlauffläche als Begrenzung.

Die Anlaufflächen müssen rutschfest sein.

4.4 Hilfsmittel

(DSKB-SpO. Ziffer 3.4.)

Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Markierungen auf den Bahnen und dem Spielbereich anzubringen. Die Benutzung von Hilfsmitteln an Schuhen und Anlaufflächen ist untersagt.

An den Händen sind zur besseren Griffigkeit nur die vom DSKB/DKB zugelassenen und von deren Sponsoren vertriebenen Hilfsmittel erlaubt.

4.5 Kugeln

(DSKB-SpO. Ziffern 3.5.)

Jugendliche U 10 und U 14 müssen mit der 14er Kugel spielen. Für alle anderen Klassen ist die 16er Kugel vorgeschrieben. Der DSKB gestattet das Spiel mit eigenen Kugeln.

Der DSKB/WKV behält sich jedoch vor, bei Meisterschaften Einschränkungen anzuordnen.

- Die eigenen Kugeln müssen gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Für einen Verein oder Klub sind eigene Kugeln nicht zugelassen.**
- Bei Namensänderungen, z. B. durch Hochzeit von Spielern oder Fusionen von Klubs muss ein neuer Kugelpass beantragt werden.**
- Mit Beginn des eigentlichen Wettkampfs (nach dem Einspielen) muss sich der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielen will, entscheiden, ob er die eigenen Kugeln benutzen oder mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters spielen will. Ein Wechsel während der Spielserie ist nicht gestattet.**

Verwendung von eigenen Kugeln:

- Bei Einzel- oder Klubmeisterschaften müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei, auf ihn selbst oder auf die Mannschaft zugelassene Kugeln aufgelegt werden.**
- Bei Paarkampfmeisterschaften darf nur jeweils eine auf den Spieler zugelassene Kugeln aufgelegt werden.**
- Bei Vereinsmannschaften müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei, auf ihn selbst zugelassene Kugeln aufgelegt werden.**
- Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen.**
- Verstöße gegen diese Regelungen werden nach Ziffer 7.5 geahndet.**
- Jeder, der mit eigenen Kugeln spielt, tut dies in eigener Verantwortung und auf eigenes Risiko. Bei evtl. Beschädigungen der Kugeln können**

gegenüber dem Bahnhalter bzw. dem gastgebenden Verein oder Klub keinerlei Regressansprüche geltend gemacht werden.

4.6 Kugelaufgabe

(DSKB-SpO. Ziffer 3.6.)

Auf einem Kugelrücklauf dürfen nur gleichfarbige Kugeln aufgelegt werden. Eigene, zugelassene Kugeln mit Kugelpass dürfen farblich abweichen.

Ist für jede Bahn ein Kugelrücklauf vorhanden, müssen pro Bahn mindestens drei vorschriftsmäßige Kugeln aufgelegt werden. Ist für eine Doppelbahn nur ein Kugelrücklauf vorhanden, sind mindestens fünf vorschriftsmäßige Kugeln erforderlich.

Die Kugeln müssen griffig sein.

Spielt ein Spieler mit eigenen Kugeln, kann es erforderlich sein, dass die vom Veranstalter aufgelegten Kugeln reduziert werden müssen. Entscheidet sich der Spieler mit eigenen Kugeln für die Nutzung der Kugeln des Veranstalters, sind die eigenen Kugeln wieder vom Kugelkasten zu entfernen. In beiden Fällen hat der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielt, selbst dafür Sorge zu tragen.

5. Spielmodus

5.1 Spielart

(DSKB-SpO. Ziffer 4.1.)

Für sämtliche Einzel-, Paarkampf- und Mannschaftswettbewerbe ist Blockstart vorgeschrieben; in Ausnahmefällen kann im Kettenstart gespielt werden.

Bei Mannschaftswettbewerben müssen alle Spieler die gleichen Bahnen spielen.

Bei allen Spielarten besteht Gassenzwang, das heißt, dass durch direkte Kugeleinwirkung die Kegel 1, 2 oder 4 (linke Gasse) bzw. 1, 3 oder 6 (rechte Gasse) zu Fall gebracht werden müssen.

Die Spieler sind für den richtigen Kegelstand und den Wurf in die richtige Gasse selbst verantwortlich.

5.2 Wurfzeit

(DSKB-SpO. Ziffer 4.2.)

Als Zeit stehen für 30 Würfe maximal zwölf Minuten zur Verfügung. Wird diese Zeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist der Durchgang beendet.

5.3 Spielweise

5.3.1 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe

(DSKB-SpO. Ziffer 4.3.1.)

Einzel- und Mannschaftswettbewerbe werden kombiniert ausgetragen.

a) 120 Wurf - vier Bahnen (Blockstart)

Bahn 1: 15 Wurf linke Gasse Volle und
15 Wurf rechte Gasse Abräumen

Bahn 2: 15 Wurf rechte Gasse Volle und
15 Wurf linke Gasse Abräumen

Bahn 3: 30 Wurf wie Bahn 1

Bahn 4: 30 Wurf wie Bahn 2

b) 120 Wurf - zwei Bahnen (Blockstart)

Bahn 1: 15 Wurf linke Gasse Volle und
15 Wurf rechte Gasse Abräumen

15 Wurf rechte Gasse Volle und
15 Wurf linke Gasse Abräumen

Bahn 2: 60 Wurf wie Bahn 1

5.3.2 Paarkämpfe

(DSKB-SpO. Ziffer 4.3.2.)

Paarkampfwettbewerbe (Damen, Herren und Mixed) werden über 120 Kugeln nur im Abräumen über vier, acht oder in Ausnahmefällen auch zwei Bahnen ausgetragen.

a) vier Bahnen

- Bahn 1:

Spieler 1: Anwurf linke Gasse

Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf rechte Gasse

Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- **Bahn 2:**

Spieler 1: Anwurf rechte Gasse

Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf linke Gasse

Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- **Bahn 3: wie Bahn 1**
- **Bahn 4: wie Bahn 2**

b) acht Bahnen

- **Bahn 1:**

Spieler 1: Anwurf linke Gasse

Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- **Bahn 2:**

Spieler 2: Anwurf rechte Gasse

Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- Bahn 3:

Spieler 1: Anwurf rechte Gasse

Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- Bahn 4:

Spieler 2: Anwurf linke Gasse

Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist und wieder auf das volle Bild gespielt werden kann.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

- Bahn 5: wie Bahn 1
- Bahn 6: wie Bahn 2
- Bahn 7: wie Bahn 3
- Bahn 8: wie Bahn 4

c) zwei Bahnen

- **Bahn 1: wie Bahn 1 + 2 bei vier Bahnen**
- **Bahn 2: wie Bahn 3 + 4 bei vier Bahnen**

5.4 Bahneinteilung und Bahnwechsel

(DSKB-SpO. Ziffer 4.4.)

Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

a) 120 Wurf kombiniert - vier Bahnen (Blockstart)

Wurf	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
30	A	B	C	D
60	D	A	B	C
90	C	D	A	B
120	B	C	D	A
	l-r	r-l	l-r	r-l

b) 120 Wurf Abräumen - acht Bahnen (Blockstart)

Wurf	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4	Bahn 5	Bahn 6	Bahn 7	Bahn 8
15	A	B	C	D	E	F	G	H
30	H	A	B	C	D	E	F	G
45	G	H	A	B	C	D	E	F
60	F	G	H	A	B	C	D	E
75	E	F	G	H	A	B	C	D
90	D	E	F	G	H	A	B	C
105	C	D	E	F	G	H	A	B
120	B	C	D	E	F	G	H	A
	l	r	r	l	l	r	r	l

Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- und Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf Bahn 2 und 4 und die Gastmannschaft auf Bahn 1 und 3.

Bei einer Zweibahnenanlage beginnt die Heimmannschaft auf Bahn 2 und die Gastmannschaft auf Bahn 1.

Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen wird die Bahnverteilung in den Durchführungsbestimmungen geregelt.

Der Spieler hat sich während seines Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten.

Das Verlassen des Spielbereiches ist Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben und der Schiedsrichter den Bahnwechsel angesagt hat.

Ausnahmen:

- In den Paarkampfdisziplinen dürfen die Spieler den Spielbereich nicht seitlich, sondern nur nach hinten verlassen, es sei denn, die baulichen Gegebenheiten lassen dies nicht zu.

- Wenn sich der Kugelkasten nicht direkt an den Spielbereich anschließt, darf zum Zweck der Kugelaufnahme der Spielbereich verlassen werden.
- beim Auswechseln

Alle Grenzlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden. Werden die Grenzlinien ohne Genehmigung des Schiedsrichters übertreten, wird nach einmaliger Verwarnung der folgende Wurf als Nullwurf gewertet.

Ist kein geeigneter Handtuchhalter vorhanden, muss das Handtuch dem Betreuer übergeben oder auf einem bereitgestellten Stuhl abgelegt werden. Die gleiche Regelung gilt für das Abstellen von Getränken.

6. Wurfwertung und Schreibweise

6.1 Wurfwertung

(DSKB-SpO. Ziffer 5.1.)

Die Wurfwertung erfolgt nach Anzahl der gefallenden Kegel. Schräggehende Kegel gelten als nicht gefallen.

Bei Kegelstellautomaten erfolgt die Wertung nach dem elektrischen Bildanzeiger. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind durch die Wettkampfleitung zu überprüfen. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.

Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler zu verwarnen. Weitere zu früh gespielten Kugeln werden als Nullwurf nach Verwarnung gewertet.

Kegel, die nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.

Kegel, die durch eine aus der Kugelfanggrube oder aus der Fehlwurfrinne zurückprallende Kugel umgeworfen werden, gelten als nicht gefallen.

Kugeln, die dem Spieler nach Einnahme der Grundstellung entfallen und über den vorderen, weißen Grenzstrich hinausrollen, zählen als gültiger Wurf.

6.2 Bewertung von Fehlwürfen

(DSKB-SpO. Ziffer 5.2.)

Als Fehlwurf gilt der Ablauf der Kugel von der Lauffläche und das Nichttreffen von Einzelkegeln bzw. Kegelgruppen.

Fehlwürfe werden mit X geschrieben.

6.3 Bewertung von Nullwürfen

(DSKB-SpO. Ziffer 5.3.)

Erfolgt ein Wurf in die falsche Gasse, zählt dieser als Nullwurf. Ein Wurf in die falsche Gasse ist gegeben, wenn durch direkte Kugeleinwirkung die falschen Gassenkegel (2 und/ oder 4 bzw. 3 und/oder 6) zu Fall gebracht werden.

Die gefallenen Kegel werden geschrieben und mit X entwertet.

Sollten mehrere Würfe hintereinander in die falsche Gasse gespielt werden, ist nur der Wurf zu entwerten, bei dem dies festgestellt wird. Die vorher getätigten Würfe werden gewertet.

Bei einem Wurf in die falsche Gasse beim Abräumen werden die gefallenen Kegel geschrieben und mit X entwertet. Das volle Bild wird wieder aufgestellt.

6.4 Nullwürfe nach Verwarnung

(DSKB-SpO. Ziffer 5.4.)

Nullwürfe sind die nicht nach den Regeln getätigten Würfe, die mit der zweiten und jeder folgenden Verwarnung geahndet werden.

Als Regelverstöße gelten:

- a) Aufsetzen der Kugeln neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche
- b) Zu früh gespielte Kugeln
- c) Übertreten der Begrenzung des Spielbereichs
- d) Hilfestellungen, wie Berühren des Bodens, der Wand oder des Kugelrücklaufs
- e) Benutzung von nicht erlaubten Hilfsmitteln
- f) Unterhaltung mit Zuschauern

Nullwürfe werden wie folgt geschrieben:

Spiel in die Vollen

Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X entwertet.

Abräumspiel

Getroffene Kegel bei Anwürfen werden geschrieben und mit X entwertet. Auf das verbliebene Bild muss weitergespielt werden. Ein verbliebenes Bild muss ordnungsgemäß abgeräumt werden.

6.5 Nullwertung vor Abgabe der Kugel

(DSKB-SpO. Ziffer 5.5.)

Beim Übertreten der Markierungen des Spielbereichs oder bei unsportlichem Verhalten zwischen zwei Würfeln wird anstelle des nächsten Wurfes keine Zahl eingetragen. Der entwertete Wurf wird durch ein X gekennzeichnet.

6.6 Durchläufer (nur bei Spiel mit der 14er Kugel)

(DSKB-SpO. Ziffer 5.6.)

Als Durchläufer sind folgende Würfe zu werten:

Spiel in die Vollen

Wenn die Kugel zwischen den vorderen Kegeln (1, 2, 3, 4, 6) durchläuft ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn hintere Kegel (5, 7, 8, 9) fallen.

Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf ebenfalls als Durchläufer zu werten.

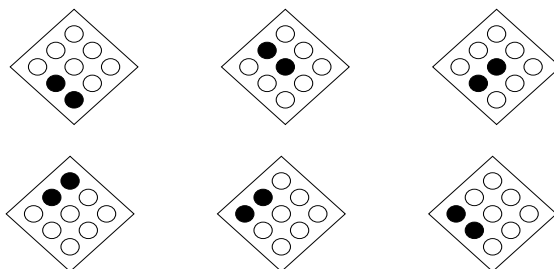
Durchläufer in die falsche Gasse sind als Nullwürfe zu werten, auch wenn keiner der Kegel 1 bis 9 fallen.

Abräumspiel

Wenn die Kugel zwischen zwei diagonal unmittelbar nebeneinanderstehenden Kegeln durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

Beispiele:

Durchläufer sind:



desgleichen sind die Spiegelbilder als Durchläufer zu werten.

Keine Durchläufer sind:



desgleichen sind die Spiegelbilder als keine Durchläufer zu werten.

6.7 Schreibweise

(DSKB-SpO. Ziffer 5.7.)

Grundsätzlich muss die Anzahl der bei jedem Wurf gefallenen Kegel geschrieben werden, damit jeder Wurf erkennbar ist. Vom DKB zugelassene Schreibautomaten sind erlaubt.

Abräumen:

Beim Treffen aller Kegel mit einem Wurf wird dieser, beim Erreichen einer Neun mit mehreren Würfeln wird die letzte Zahl mit einem Punkt gekennzeichnet.

Beim Treffen einer Kranzacht mit einem Wurf wird diese, beim Erreichen einer Kranzacht mit mehreren Würfeln wird die letzte Zahl mit einem Kreis versehen.

Fehlwürfe werden mit X geschrieben.

Wird zum Anschreiben ein Totaschreiber verwendet, ist der letzte Wurf, wenn es sich um eine Kranzacht mit einem Wurf handelt, auf dem Kontrollstreifen mit einem Kreis zu markieren.

7. Durchführung von Wettkämpfen

7.1 Spielbeginn

(DSKB-SpO. Ziffer 6.1.)

Der Spielbeginn ist in den Durchführungsbestimmungen oder Ausschreibungen festzulegen.

7.2 Spielunterbrechung

(DSKB-SpO. Ziffer 6.2.)

Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Schiedsrichter oder Aufsichtsführende berechtigt, den Wettkampf auch nach einer längeren Unterbrechung fortzusetzen.

Die Fortsetzung muss auf jeden Fall erfolgen, wenn der Schaden innerhalb einer Stunde behoben wird.

Bei darüber hinaus gehenden Zeiträumen kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden.

Ist der Schaden nicht zu beheben, so ist die Möglichkeit zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage oder auf einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann.

Muss ein Spieler wegen eines technischen Defektes länger als zehn Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er vor Fortsetzung des Spieles fünf Würfe ohne Kegelstellung ausführen.

Die Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten fünf Wurf des Nachspielenden, auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen fünf Würfe ohne Kegelstellung ausführen. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.

Tritt ein technischer Defekt, während der letzten 15 Würfe der geforderten Wurfzahl ein, so entfallen die fünf Wurf für die auf den Nachbarbahnen Spielenden.

7.3 Spielabbruch

(DSKB-SpO. Ziffer 6.3.)

Das Spiel ist abubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann und keine andere Bahn (Anlage) zur Verfügung steht.

Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Einzelspiele gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen müssen, die nicht vollendeten Bahnen wiederholt werden.

Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet die zuständige spielleitende Stelle über die Wertung des Spiels. Neben den spieltechnischen Folgen ahndet sie Verstöße im Rahmen ihrer Befugnisse oder leitet ein Verfahren beim Verbandsrechtsausschuss ein.

Spielleitende Stelle im Sinne der DSKB-Sportordnung ist im WKV die jeweilige wettkampfleitende Stelle.

7.4 Nichtantritt

(DSKB-SpO. Ziffer 6.4.)

Bei Nichtantritt einer Vereins- oder Klubmannschaft, verursacht durch Ereignisse höherer Gewalt, wie u. a. Pandemie, Erdbeben, Blitzeinschläge, andere Naturereignisse, auch Unfälle, entscheidet über Spielwertung oder Neuansetzung die zuständige spielleitende Stelle.

Spielleitende Stelle im Sinne der DSKB-Sportordnung ist im WKV die zuständige wettkampfleitende Stelle.

7.5 Verwarnungen/Spielausschluss

(DSKB-SpO. Ziffer 6.5.)

Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters/ Spielleiters und personengebunden.

Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin.

Ab der zweiten Verwarnung wird dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt und der betreffende Wurf als Nullwurf gewertet. Das Gesamtergebnis ist sofort zu berichtigen. Erteilte Verwarnungen sind auf dem Startzettel zu kennzeichnen.

**Das Zeigen der roten Karte allein bedeutet Spelausschluss.
In Mannschafts- und Paarkampfdisziplinen kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen. Das ist jedoch nur dann möglich, wenn nicht schon vorher ein Spieler ausgewechselt wurde.**

7.6 Auswechsellspieler/Verletzungspause

(DSKB-SpO. Ziffer 6.8.)

Die Einstellung eines (1) Auswechsellspielers ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Der Wechsel ist dem Schiedsrichter sofort zu melden, der dies auf dem Spielbericht und dem Startzettel vermerkt.

Nach Einstellung eines Auswechsellspielers kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.

Bei einer Verletzung ohne Auswechsellung stehen dem betroffenen Spieler während eines Spiels maximal zehn Minuten Verletzungspause zur Verfügung. Die Zeit für eine in Anspruch genommene Verletzungspause wird auf die Bestimmungen in Absatz 1 angerechnet.

7.7 Betreuer

(DSKB-SpO. Ziffer 6.6.)

Betreuer können sich in Spiel- oder Sportkleidung und Sportschuhen bei den Spielern aufhalten. Sie dürfen den Spielbereich nicht betreten.

Ein Wechsel des Betreuers zu anderen Spielern kann jederzeit erfolgen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf nicht entstehen.

7.8 Begleiter

(DSKB-SpO. Ziffer 6.7.)

Begleiter sind nur für die Jugend U 10 und U 14 zugelassen. Sie dürfen die Eintragungen und Würfe überwachen. Der Begleiter darf keine Betreuerfunktion übernehmen. Der Begleiter muss ebenfalls Spiel- oder Sportkleidung tragen.

Werden die Würfe durch einen zentralen Computer/Drucker geschrieben, entfällt der Begleiter.

Bei Fehlen eines Begleiters besteht wegen unrichtiger Eintragungen kein Einspruchsrecht.

Dem Begleiter ist ein Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

7.9 Gesundheitsaspekte

(DSKB-SpO. Ziffer 2.14.)

Organisationen des Kegelsports haften nicht für Schäden, die aus der Sportausübung entstehen.

Während der Wettkämpfe ist das Rauchen auf den Kegelbahnen und im Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.

Für Starter in Spielkleidung besteht Rauch- und Alkoholverbot.

Spieler, die sichtbar unter Alkohol stehen, sind vom Wettkampf auszuschließen.

8. Wechsel- und Sperrbestimmungen

(DSKB-SpO. Ziffer 2.12.)

8.1 Vereins- und Klubwechsel

Vereins- oder Klubwechsel kann jederzeit erfolgen. Das Spielrecht für den neuen Verein/Klub kann jedoch erst ab dem nächsten 01.07. erlangt werden.

Erfolgt ein Wechsel nach dem 01.07. tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer dreimonatigen Sperre ab dem Austrittsdatum, jedoch spätestens am nächsten 01.07., in Kraft. Dieser Wechselmodus kann jedoch nur einmal im Sportjahr in Anspruch genommen werden.

Bei einem Klubwechsel innerhalb eines Vereins bleibt das Spielrecht für den Verein erhalten.

8.2 Auflösung

Bestehen durch Auflösung eines Vereins/Klubs oder einer Abteilung eines Hauptvereins keine Möglichkeiten mehr zur Teilnahme am Spielbetrieb, so kann durch Eintritt in einen neuen Verein/Klub das Spielrecht sofort erworben werden.

8.3 Fusionen

Bei Fusionen kann sich der neue Verein/Klub erst ab dem nächstfolgenden 01.07. am Spielbetrieb beteiligen. Der neue Klub oder Verein nimmt mit seinen Mannschaften in den Spielklassen teil, in denen er vor dem Zusammenschluss gespielt hat. Der neue Verein/Klub muss bis zum 30.06. dem zuständigen Verein bzw. dem WKV gemeldet sein.

8.4 Zusammenschlüsse

Bei vereinsübergreifenden Zusammenschlüssen von Klubs ist die Genehmigung des Verbandsvorstandes einzuholen.

Die Genehmigung ist nur dann zu erteilen, wenn eine sportliche und mitgliederbezogene Weiterentwicklung zu erwarten ist und der abgebende Verein keine existenzgefährdende Schwächung erfährt.

Für das Genehmigungsverfahren gilt Ziffer 5.3 WKV-Satzung entsprechend.

9. Ahndungen

Neben den spieltechnischen Folgen können Verstöße gegen diese Ordnung, sportliche Vergehen und alle Formen unsportlichen Verhaltens nach den Vorschriften der Rechts- und Verfahrensordnung des WKV geahndet werden.

10. Bearbeitungsgebühren

Erfordert das Verhalten eines Vereins, eines Klubs oder einer Einzelperson ein Tätigwerden der Verwaltungsinstanzen des WKV über das normale Maß hinaus, so kann hierfür eine Bearbeitungsgebühr erhoben werden.

Die Gebühren sind in der Beitrags- und Gebührenordnung (Anhang 2 zur Geschäftsordnung) festgelegt.

11. Einsprüche

Einsprüche gegen Spielmaterial und Bahnen sind sofort nach Feststellung der Spielleitung mitzuteilen und bei Klubligenspielen im Spielbericht zu vermerken.

Für andere Einsprüche gelten die Vorschriften der Rechts- und Verfahrensordnung des WKV.

12. Doping

Der Westdeutsche Kegel- und Bowlingverband e. V. erkennt die Ordnung des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen und seiner Mitgliedsorganisationen zur Bekämpfung des Dopings in der jeweils gültigen Fassung an und wird danach verfahren.

WKV - Teil B:

MEISTERSCHAFTEN

1. Altersklasseneinteilung

(DSKB-SpO. Ziffer 2.2.)

Damen	25 - 44 Jahre
Herren	25 - 49 Jahre
Damen A	45 - 54 Jahre
Herren A	50 - 59 Jahre
Damen B	55 - 64 Jahre
Herren B	60 - 69 Jahre
Damen C	ab 65 Jahre
Herren C	ab 70 Jahre
weibl. U 24 (Juniorinnen)	19 - 24 Jahre
männl. U 24 (Junioren)	19 - 24 Jahre
weibl./männl. U 18 (weibl./männl. Jugend A)	15 - 18 Jahre
weibl./männl. U 14 (weibl./männl. Jugend B)	10 - 14 Jahre
weibl./männl. U 10 (weibl./männl. Jugend C)	unter 10 Jahre

Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das im Kalenderjahr erreicht wird, in dem die Meisterschaft stattfindet.

Sollten in den Vereinen bereits vor Beginn des Sportjahres Vorkämpfe für Meisterschaften auf Landesebene des nächsten Jahres ausgetragen werden, ist die Klasseneinteilung schon zu diesem Zeitpunkt vorzunehmen, frühestens am 1. Juli.

(DSKB-SpO. Ziffer 7.1.)

1.1 Wahlmöglichkeit

(DSKB-SpO. Ziffer 7.1.)

Herren A, B und C und Damen A, B und C müssen im Einzel in ihrer Altersklasse starten.

In den Mannschaften können Herren A, B und C sowie Damen A, B und C in der nächsthöheren Klasse spielen. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der örtlichen Meisterschaften zu treffen, das heißt, eine schriftliche Erklärung des Vereins hat unter Angabe des Namens und Geburtsdatums des für die höherklassige Meisterschaft gemeldeten Spielers vorzuliegen. Diese Meldung ist für den Spieler bindend für das laufende Sportjahr und gültig für alle höheren Meisterschaften.

Diese Erklärung ist mit der Meldung zu den **BezirksRegions**meisterschaften einzureichen. Es ist keine Nachmeldefrist gestattet.

Eine einmal abgegebene Höhermeldung kann im laufenden Sportjahr nicht rückgängig gemacht werden.

Wenn für eine Altersklasse im Einzel oder in der Mannschaft keine Meisterschaft ausgeschrieben ist, so steht den männl./weibl. U 24 bis zu den Damen/Herren C die Teilnahme in der nächsthöheren Klasse zu, in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist.

1.2 Wurfzahlen

1.2.1 Einzel

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.1)

Herren	120 Wurf kombiniert
Herren A	120 Wurf kombiniert
Herren B	120 Wurf kombiniert
Herren C	120 Wurf kombiniert
männl. U 24 (Junioren)	120 Wurf kombiniert
Damen	120 Wurf kombiniert
Damen A	120 Wurf kombiniert
Damen B	120 Wurf kombiniert
Damen C	120 Wurf kombiniert
weibl. U 24 (Juniorinnen)	120 Wurf kombiniert
männl. U 18 (männl. Jugend A)	120 Wurf kombiniert
weibl. U 18 (weibl. Jugend A)	120 Wurf kombiniert
männl. U 14 (männl. Jugend B)	120 Wurf kombiniert
weibl. U 14 (weibl. Jugend B)	120 Wurf kombiniert
männl. U 10	Volle ohne Gassenzwang *)
weibl. U 10	Volle ohne Gassenzwang *)

*) Die Jugend U 10 darf nicht an Wettkämpfen, die über die Landesmeisterschaften hinausgehen, teilnehmen.

1.2.2 Mannschaften

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.3.)

Herren A	4 x 120 Wurf kombiniert
Herren B	4 x 120 Wurf kombiniert
Damen A	4 x 120 Wurf kombiniert
männl. U 18 (männl. Jugend A)	4 x 120 Wurf kombiniert
männl. U 14 (männl. Jugend B)	4 x 120 Wurf kombiniert
weibl. U 18 (weibl. Jugend A)	4 x 120 Wurf kombiniert
weibl. U 14 (weibl. Jugend B)	4 x 120 Wurf kombiniert

1.2.3 Paarkampf

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.2.)

Der Paarkampf der Damen, Herren und im Mixed wird ohne Altersbegrenzung durchgeführt. Jugendliche dürfen nur in ihrer Altersklasse starten.

Es werden je Paar 120 Wurf Abräumen gespielt.

Paare sind vereinsgebunden

Innerhalb eines Paares darf von der örtlichen bis zu den Deutschen Meisterschaften nur ein dritter Spieler ausgetauscht oder gewechselt werden. Eine Zusammenführung des ursprünglichen Paares ist dabei möglich.

Starter qualifizierter Paare dürfen untereinander nicht getauscht oder als Auswechselspieler in anderen Paaren eingesetzt werden.

Spieler von ausgeschiedenen Paaren können ab dem nächsten Durchgang der Meisterschaft in anderen Paaren mitspielen.

1.3 Jugendmeisterschaften

Die Jugend regelt ihren Spielbetrieb nach den gültigen Bestimmungen selbst.

1.4 Austragungsmodus

1.4.1 **BezirksRegionsmeisterschaften**

1.4.1.1 In allen Disziplinen wird ein Vor- und ein Endlauf gespielt. Der Endlauf wird mit acht Teilnehmern ausgetragen. Bei einem Starterfeld von 32 und mehr Teilnehmern wird ein Zwischenlauf mit 16 Teilnehmern gespielt. Sollten in einer Disziplin nur 12 Teilnehmer/-innen oder weniger gemeldet sein, gilt der Vorlauf als Endlauf.

1.4.1.2 Die Ergebnisse des Vorlaufes werden nicht mitgenommen.

1.4.1.3 Nimmt ein Starter/Pair im Endlauf oder Zwischenlauf sein Startrecht nicht wahr, rückt der Nächstplatzierte aus dem Vorlauf oder Zwischenlauf nach.

1.4.1.4 Mannschaften

Die Vereinsmannschaftsmeisterschaften werden für Damen A, Herren A und Herren B in einer Gruppe mit acht Mannschaften ausgetragen.

Die Qualifikationen zu dieser Gruppe werden vom Verbandssportausschuss festgelegt.

1.4.2 Westdeutsche Meisterschaften

1.4.2.1 Einzelmeisterschaften

Alle Disziplinen spielen einen Vor- und Endlauf (acht Teilnehmer). Sollten in einer Disziplin nur 8 Teilnehmer oder weniger starten, gilt der Vorlauf direkt als Endlauf.

1.4.2.2 Paarkampfmeisterschaften

Die Paarkampfmeisterschaften werden in einem Vor- und Endlauf (acht Teilnehmer) ausgetragen.

1.4.2.3 Die Ergebnisse werden nicht mitgenommen.

1.4.2.4 Nimmt ein Starter im Zwischen- oder Endlauf sein Startrecht nicht wahr, rückt der Nächstplatzierte aus dem Vorlauf oder Zwischenlauf nach.

2. Meldungen

2.1 **BezirksRegionsmeisterschaften**

2.1.1 Die Meldungen werden durch ihre Durchführungsbestimmungen geregelt.

Die Durchführungsbestimmungen werden vom Verbandssportausschuss beschlossen. Änderungen und Ergänzungen werden mit den Meldeunterlagen zu den jeweiligen Meisterschaften bekanntgegeben.

2.1.2 Je Meldung ist eine Gebühr zu entrichten, die in der Beitrags- und Gebührenordnung (Anhang 2 zur WKV-Geschäftsordnung) festgesetzt ist.

2.2 **Westdeutsche Meisterschaften**

Die Teilnehmerzahlen für die Regionen zu den Westdeutschen Meisterschaften werden vom Verbandssportausschuss festgesetzt.

3. Ehrungen

3.1 **Anzahl der Ehrungen**

Bei vom WKV veranstalteten Meisterschaften werden folgende Ehrungen vorgenommen:

bei drei Meldungen	=	eine Ehrung
bis zu fünf Meldungen	=	zwei Ehrungen
bei mehr Meldungen	=	drei Ehrungen

3.2 Siegerehrung

Sieger und Platzierte sind verpflichtet, in Sportkleidung an der Siegerehrung teilzunehmen. Nichtteilnahme bedeutet Verlust der Ehrung.

4. Nichtantritt zu Meisterschaften

4.1 BezirksRegionsmeisterschaften

4.1.1 Einzel- und Paarkämpfe

Bei den BezirksRegionsmeisterschaften sind die Vereine dafür verantwortlich, dass die gemeldeten Starts wahrgenommen werden. Ist dies nicht möglich, ist eine sofortige Abmeldung beim zuständigen BezirksRegions-sportwart erforderlich.

Wird ein Start ohne Abmeldung nicht wahrgenommen, erhält der Verein eine Verwarnung. Die Höhe der Verwarnungsgebühr gemäß Ziffer 28.1.1 der Rechts- und Verfahrensordnung ist in der Beitrags- und Gebührenordnung (Anhang 2 WKV-Geschäftsordnung) festgesetzt.

4.1.2 Mannschaften

Tritt eine gemeldete Mannschaft nicht oder nicht vollständig an, hat sie die spieltechnischen Folgen zu tragen und kann zusätzlich mit einer Geldstrafe belegt werden, es sei denn, außergewöhnliche Ereignisse machten eine Abmeldung unmöglich.

4.2 Westdeutsche und Deutsche Meisterschaften

4.2.1 Einzel- und Paarkämpfe

Kann ein Start nicht wahrgenommen werden, ist eine sofortige Abmeldung für die Westdeutsche Meisterschaft beim zuständigen BezirksRegions-sportwart und für die Deutsche Meisterschaft beim Verbandssportwart erforderlich, damit diese die Nächstplatzierten noch benachrichtigen können.

Wird ein Start ohne Abmeldung nicht wahrgenommen, so ist der nicht angetretene Spieler für alle überörtlichen Meisterschaften des Folgejahres in der betreffenden Disziplin zu sperren, es sei denn, außergewöhnliche Ereignisse machten eine Abmeldung unmöglich.

4.2.2 Mannschaften

Kann ein Start bei den Westdeutschen Meisterschaften oder Deutschen Meisterschaften nicht wahrgenommen werden, ist der zuständige BezirksRegions- oder Verbandssportwart sofort zu informieren, damit diese die Nächstplatzierten noch benachrichtigen können.

Wird ein Start ohne rechtzeitige Abmeldung nicht wahrgenommen, so ist die nicht angetretene Mannschaft für die entsprechende Meisterschaft des Folgejahres zu sperren und darüber hinaus eine Geldstrafe zu verhängen, es sei denn, außergewöhnliche Ereignisse machten eine Abmeldung unmöglich.

5. Wertung bei Holzgleichheit

5.1 Einzelmeisterschaften

(DSKB-SpO. Ziffer 8.1.)

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel oder Platz an mehrere Spieler vergeben.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

5.2 Mannschaftsmeisterschaften

(DSKB-SpO. Ziffer 8.2.)

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis aller Spieler einer Mannschaft. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel oder Platz an mehrere Mannschaften vergeben.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

5.3 Paarkampfmeisterschaften

(DSKB-SpO. Ziffer 8.3.)

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel oder der Platz an mehrere Paare vergeben.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden, die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die

mit zwei Würfeln erzielt wurden.

5.4 Mehrfache Vergabe von Titeln

Bei mehrfacher Vergabe eines Titels oder Platzes wird der nächstfolgende Platz nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweitplatzierten der Dritte.

(DSKB-SpO. Ziffern 8.1., 8.2. und 8.3.)

6. Ausländerbestimmungen

(DSKB-SpO. Ziffer 2.13.)

Ausländer im Sinne dieser Sportordnung sind Personen, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen. Sie können Mitglied des DSKB und seiner Untergliederungen werden.

An allen Meisterschaften können Ausländer teilnehmen.

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.4.)

In einer Klub- und Vereinsmannschaft mit sechs Spielern können maximal drei Ausländer und bei Vierer-Mannschaften maximal zwei Ausländer eingesetzt werden.

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.4.)

EU-Ausländer gelten nicht als Ausländer im Sinne dieser Vorschrift.

(DSKB-SpO. Ziffer 7.2.4.)

Den Titel Westdeutscher Meister können Ausländer bei Einzel- und Paarkampfmeysterschaften erwerben.

WKV - Teil C:

Klubligenspiele

1. Durchführungsbestimmungen

Der Ligenspielbetrieb Westdeutschen Kegel- und Bowlingverband e. V. wird in Durchführungsbestimmungen geregelt.

Die Durchführungsbestimmungen werden vom Verbandssportausschuss beschlossen.

2. Änderungen/Ergänzungen

Änderungen und Ergänzungen müssen rechtzeitig vor Beginn der jeweiligen Ligenspielsaison durch Veröffentlichung bekanntgegeben werden.